Bassa stagione

Uno scenario per Lovecraftesque
di Rafu e Barbara

Testimone

Emilio Paci, quarantenne figlio di bagnini del litorale pisano, ha sempre lavorato nell'ambito del turismo marittimo, collezionando purtroppo una sequela di insuccessi che ora lo portano a dover ricominciare tutto da capo, consapevole che nel bene o nel male questa sarà la sua ultima occasione. È giunto a Cala Gonone, in Sardegna, per valutare l'acquisto a prezzo d'occasione di una piccola impresa di navigazione turistica, appartenuta al recentemente defunto Giovanni Pinna e consistente, in pratica, di una motobarca, un minuscolo ufficio e una quota nel Consorzio Marittimo del Golfo di Orosei. Aziende come questa lavorano sette giorni su sette, in estate, per portare i turisti alle varie spiaggette del golfo e alla famosa Grotta del Bue Marino. Emilio è un *sognatore* (tratto della personalità) e ciò che gli dà forza è il *bisogno di riscatto dai fallimenti passati*.

Altri personaggi

- *Don Luca Rinucci*, amico d'infanzia di Emilio, da un anno assegnato come parroco alla piccola parrocchia di Gonone. È stato lui a segnalare a Emilio la possibilità di rilevare l'attività di Pinna a un prezzo d'occasione.
- *L'avvocato Cesare Lussu*, esecutore testamentario di Giovanni Pinna. È socio di uno studio a Dorgali. Guida con piglio decisamente sportivo un'ormai attempata Alfa 156 ancora molto ben tenuta, ma quando non è al volante sembra fare sempre tutto con una calma quasi beffarda e non scomporsi davanti a nulla.
- *Antonio Sedda*, attempato e rotondo, seppur energico, titolare di un negozio di attrezzature sportive a Gonone. Possiede un gommone che spesso, in estate, noleggia ai turisti. Forse perché d'inverno si annoia, incarna appieno lo stereotipo dell'ospitalità sarda: insiste nell'offrire ai nuovi arrivati un bicchierino di mirto per dare inizio ad una lunga conversazione che tuttavia rimane sempre di circostanza, senza mai aprirsi troppo.
- *Salvatore Fadda*, l'annoiato custode dell'area archeologica del nuraghe Mannu. Nell'interminabile solitudine di un giorno d'inverno, reagisce quasi con incredulità all'arrivo inaspettato di un visitatore e insiste in ogni modo per trattenerlo, magari offrendogli un bicchierino di mirto. Più colto di quanto il suo lavoro non richieda, conosce una riserva apparentemente inesauribile di storie su un remoto passato in cui l'isola era molto più verde e i suoi abitanti si disinteressavano al mare, o lo temevano.

Ambientazione

Inverno 2018-2019. *Cala Gonone* è una splendida località turistica nel Golfo di Orosei, sulla costa tirrenica della Sardegna: un porticciolo incastonato fra decine di chilometri di alte scogliere che cadono a picco in un mare perfettamente trasparente, con qua e là una "cala" (una piccola spiaggia) raggiungibile solo in barca o in gommone. In inverno è desolata, praticamente spopolata: gli abitanti (meno di duemila) si appoggiano per qualunque servizio alla vicina Dorgali, paese sito 8 Km nell'entroterra al di là del monte, che si raggiunge per una strada tutta curve attraversando una galleria.

Altri luoghi

- *La pineta* che confina con l'abitato, in estate area di campeggio. Nelle lunghe notti d'inverno, illuminata solo dalle stelle e dalle poche finestre accese delle case in distanza, è un luogo buio e, si spera, solitario: l'alternativa sarebbe farvi dei brutti incontri.
- *L'ufficio dell'impresa di navigazione Pinna*, in una strada immediatamente dietro il porticciolo, fra pensioni e ristoranti chiusi per l'inverno. Sollevata la pesante saracinesca, la piccola vetrina risulta spaccata e frettolosamente riparata. L'interno, una stanzetta di pochi metri quadrati, è in uno stupefacente stato di disordine.
- *Il nuraghe Mannu*, che domina Gonone dalla cima di una scogliera alta 180 metri. È un sito archeologico che comprende le tracce (poco più delle fondamenta) di un antico insediamento e l'eponimo nuraghe: la base di una torre cilindrica in pietra di cui rimangono in piedi i primi cinque metri. Lo si raggiunge con una passeggiata di meno di un chilometro dalla strada, ma è poco frequentato perfino in estate, per la concorrenza di altri siti più rinomati nel circondario.
- *Una grotta marina* senza nome, una delle molte che si spalancano alla base della scogliera, presumibilmente create dall'attività carsica della regione. L'imboccatura è grande abbastanza per introdurvi una piccola imbarcazione, ma nell'improvvisa oscurità non è facile valutare la profondità del fondale. Dove finisce il mare, comunque, inizia un suolo di ciottoli e detriti che una persona avventurosa potrebbe percorrere a piedi, chissà esattamente per quanti metri, prima che la volta si faccia troppo bassa e la costringa a strisciare…

Carte speciali

- Un gruppo ostile
- Visioni
- Strane scritture
- Un'antica civiltà
- Rappresaglie

www.platonicduck.eu

Rafu

Game-designer. Storico, antropologo e linguista. Editor e traduttore di giochi di ruolo. Esperto di gioco applicato alla didattica. Contattatemi per traduzioni, consulenze, formazione/aggiornamento insegnanti.

e-mail:

raffaele.manzo@gmail.com

Mastodon/Fediverse:

[EN] @rafu@tabletop.social
[IT] @rafu@mastodon.bida.im

Nuovi giochi in arrivo su:

patreon.com/rafu

Entra il vendicatore può essere acquistato su:

www.drivethrurpg.com

Per nuove uscite, presenza a convention e altri aggiornamenti, segui la newsletter:

tinyletter.com/rafu

Bassa stagione: esempi di indizi

- Il rumore delle onde ha qualcosa di anomalo: stranamente intenso, quasi di burrasca, nonostante alla vista il mare sia del tutto calmo.
- Strani sguardi obliqui, vagamente minacciosi, da parte di alcuni abitanti del paese.
- Una persona che esce da sola in barca nel cuore della notte.
- Le persone hanno una strana reticenza a parlare delle circostanze della morte di Giovanni Pinna, o dell'ultimo periodo della sua vita.
- Una pagina evidentemente strappata da un libro, trovata in una stanza in cui non vi sono libri.
- Strane luci intermittenti di notte nella pineta, che potrebbero essere dei segnali.
- Una ricerca nell'archivio storico della Gazzetta di Nuoro, sezione cronaca nera, porta alla luce una serie di sparizioni e presunti decessi che si ripetono ad intervalli stranamente regolari.
- Il disordine nell'ufficio della compagnia di navigazione Pinna non è casuale: sembra piuttosto dimostrare che qualcuno l'ha perquisito.
- Un quadernino a quadretti con la copertina colorata, completamente riempito di annotazioni febbrili parte in penna e parte in matita, tutte nella stessa grafia corsiva affrettata e a tratti indecifrabile, alternate ad alcuni ritagli di giornale ed anche pagine di libri, fissati col nastro adesivo e fittamente sottolineati. Anonimo, contiene un misto di storie di mostri e di richiami alla storia e all'attualità locali. Più si procede nel quaderno, più la scrittura si fa frettolosa e più frequenti si fanno i vaghi richiami a un qualche destino da cui l'autore sembra certo di non poter scampare.
- L'andamento delle correnti marine, che sembra obbligare le imbarcazioni lungo certi percorsi ed impedirne altri.
- Un suono inspiegabile, come il lungo muggito di un organo monocorde, proveniente da una delle grotte nella scogliera.
- Alcune dicerie su uno strano suicidio: un turista fuori stagione arrampicatosi sul nuraghe Mannu e da là tuffatosi in mare, senza peraltro che il suo corpo sia mai stato ritrovato.

Colophon

Questo è uno scenario per *Lovecraftesque*, un gioco di ruolo creato da Josh Fox & Becky Annison, edito in Italia da Narrattiva.

Lo scenario "Bassa stagione" è stato ideato e scritto da Raffaele Manzo, in arte Rafu, e da Barbara Fini ed è basato sulla prima partita di *Lovecraftesque* che hanno giocato insieme. (c) 2018 gli autori.

I font usati in questo documento sono della famiglia EB Garamond sviluppata da Georg Duffner e distribuita sotto la licenza SIL OFL.

Il logo di Platonic Duck Kitchen è stato realizzato da Tazio Bettin a partire da un'idea di Michele Manzo.

Gli autori di questo scenario non hanno alcuna affiliazione con gli autori né con gli editori di *Lovecraftesque*.